



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang sangat pesat telah membawa dampak yang positif bagi perkembangan industri perfilman tanah air. Perkembangan teknologi ini bukan hanya mempermudah, namun juga mempercepat produksi perfilman di Indonesia, terutama dalam medium animasi. Menurut website <http://filmindonesia.or.id/> sejak tahun 2015 terdapat 2 film animasi yang tayang di layar lebar setiap tahunnya, kecuali di tahun 2018 dan 2019. Dibandingkan dengan tahun-tahun sebelumnya, dimana jumlah animasi yang tayang bahkan tidak mencapai 1 film di setiap tahunnya.

Selain membawa dampak positif dalam segi waktu produksi, perkembangan teknologi ini juga menyebabkan orang-orang dapat lebih mudah bereksperimen dalam menggabungkan berbagai medium animasi. Contohnya adalah menggabungkan animasi 2D dan 3D, atau yang lebih dikenal dengan teknik *hybrid*. Menurut O’Hailey (2015) Animasi *hybrid* merupakan penggabungan dari animasi 2D dan animasi 3D. Teknik *hybrid* sendiri baru mulai dipakai pada animasi Disney, “The Black Cauldron”. Sejak pembuatan “The Black Cauldron”, animator-animator pun mulai bereksperimen lebih lanjut dalam menggunakan metode animasi ini.

Aspek visual dalam animasi sendiri merupakan bagian terpenting dalam penyampaian cerita. Agar cerita dapat disampaikan dengan baik secara visual kepada penonton maka perancangan visual merupakan hal yang penting, terutama

perancangan visual sebuah tokoh. Menurut Hidajat (2014) tokoh adalah aspek terpenting dalam film, karena cerita dalam film tidak akan berjalan jika tidak ada tokoh yang menggerakkan alur cerita tersebut. Inilah mengapa melakukan perancangan visual sebuah tokoh merupakan hal yang penting. Hal ini dilakukan agar cerita dapat disampaikan dengan baik secara visual kepada penonton.

Film animasi “Money-Maniac” merupakan sebuah film animasi *hybrid* yang menggabungkan elemen visual dua dimensi dan tiga dimensi. Film ini menceritakan kisah seorang pemuda yang mengalami adiksi judi *online* karena ingin mendapatkan uang secara instan. Tokoh dalam animasi ini mengalami perubahan status sosial yang diakibatkan oleh kemenangan dan kekalahan dalam berjudi, karena itu skripsi ini ingin membahas perancangan visual tokoh saat ia menjadi kaya, terutama dalam kostum ketika mengalami kemenangan dalam berjudi hingga ia menjadi miskin karena mengalami kekalahan dalam berjudi. Pembahasan kostum dilakukan karena, perbedaan kostum saat Rudi menjadi kaya dan miskin merupakan hal yang paling kontras, dan selain itu hal ini juga dilakukan untuk menunjukkan bahwa status sosial seseorang dapat dilihat dari cara mereka berpenampilan.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana perubahan status sosial ditunjukkan dalam perancangan visual tokoh Rudi dalam film pendek animasi *hybrid* “Money-Maniac” ?

## **1.3. Batasan Masalah**

Dalam pembatasan masalah, penulisan skripsi ini akan berfokus dalam membahas:

1. Perancangan visual tokoh Rudi ketika ia mengalami kekayaan dan kemiskinan yang disebabkan oleh kemenangan dan kekalahan dalam berjudi.
2. Pembahasan perancangan tokoh Rudi dari gaya gambar, proporsi, bentuk dasar dan bentuk tubuh.
3. Pembahasan kostum, dan Psikologi warna akan menjadi titik fokus dari perbandingan perubahan tokoh Rudi, yaitu dari kaya ke miskin yang terjadi dalam animasi *hybrid* "Money-Maniac".

#### **1.4. Tujuan Skripsi**

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk menunjukkan perubahan status sosial yang terjadi pada perancangan visual tokoh Rudi dalam animasi "Money-Maniac" dari setelah menjadi kaya karena mengalami kemenangan dalam berjudi dan saat ia menjadi miskin karena mengalami kekalahan dalam berjudi. Pembahasan tersebut akan berfokus pada perubahan kostum, dan psikologi warna dari tokoh Rudi.

#### **1.5. Manfaat Skripsi**

Dalam penulisan skripsi ini terdapat 3 manfaat yaitu:

1. Manfaat skripsi bagi penulis adalah agar penulis dapat lebih memahami tentang perancangan visual tokoh dari film animasi. Serta sebagai syarat kelulusan dari Universitas Multimedia Nusantara.
2. Manfaat skripsi bagi orang lain adalah sebagai referensi dalam perancangan tokoh, terutama bagi perancangan tokoh yang ingin menunjukkan perbedaan visual dalam status sosial.

3. Manfaat skripsi bagi Universitas Multimedia Nusantara adalah untuk menyediakan referensi tentang perancangan tokoh untuk mahasiswa atau mahasiswi Universitas Multimedia Nusantara.